

## Trabajo Fin de Máster

Portafolio crítico de experiencias de  
aprendizaje en torno a un tema del  
currículo de secundaria y  
bachillerato

(MODALIDAD TFM-A. Línea. 3)

Critical portfolio of learning  
experiences around a secondary and  
high school curriculum topic

**Autor:**

**Víctor Ferrer Sánchez**

**Director:**

**Rafael de Miguel González**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN**

**Julio 2018**

## Índice de contenidos del trabajo

<b>Estructura del trabajo:</b> .....	<b>5</b>
<b>Introducción:</b> .....	<b>5</b>
<b>Presentación de las experiencias de aprendizaje seleccionadas:</b> .....	<b>7</b>
<b>Experiencia didáctica: Mesa Debate</b> .....	<b>7</b>
<b>Síntesis:</b> .....	<b>7</b>
<b>Objetivos:</b> .....	<b>7</b>
<b>Resultados esperados:</b> .....	<b>7</b>
<b>Descripción de la actividad de los estudiantes:</b> .....	<b>8</b>
<b>Recursos asociados, temporalización y secuenciación:</b> .....	<b>9</b>
<b>Comentario crítico</b> .....	<b>10</b>
<b>Experiencia didáctica: Trabajo sobre el concepto de “Sociedad de Consumo”</b> .	<b>10</b>
<b>Síntesis:</b> .....	<b>10</b>
<b>Objetivos:</b> .....	<b>10</b>
<b>Resultados esperados:</b> .....	<b>11</b>
<b>Descripción de la actividad de los estudiantes:</b> .....	<b>11</b>
<b>Recursos asociados, temporalización y secuenciación:</b> .....	<b>13</b>
<b>Comentario crítico:</b> .....	<b>14</b>
<b>Experiencia didáctica: “La Globalización incompleta”</b> .....	<b>15</b>

<b>Síntesis:</b> .....	<b>15</b>
<b>Objetivos:</b> .....	<b>15</b>
<b>Resultados esperados:</b> .....	<b>15</b>
<b>Descripción de la actividad de los estudiantes:</b> .....	<b>15</b>
<b>Recursos asociados, temporalización y secuenciación:</b> .....	<b>16</b>
<b>Comentario crítico:</b> .....	<b>17</b>
<b>Experiencia didáctica: “La trazabilidad de un producto”</b> .....	<b>17</b>
<b>Síntesis:</b> .....	<b>17</b>
<b>Objetivos:</b> .....	<b>18</b>
<b>Resultados esperados:</b> .....	<b>18</b>
<b>Descripción de la actividad de los estudiantes:</b> .....	<b>18</b>
<b>Recursos asociados, temporalización y secuenciación:</b> .....	<b>20</b>
<b>Comentario crítico:</b> .....	<b>21</b>
<b>Experiencia didáctica: Vídeo sobre la globalización</b> .....	<b>21</b>
<b>Síntesis:</b> .....	<b>21</b>
<b>Objetivos:</b> .....	<b>21</b>
<b>Resultados esperados:</b> .....	<b>21</b>
<b>Descripción de la actividad de los estudiantes:</b> .....	<b>22</b>
<b>Recursos asociados, temporalización y secuenciación:</b> .....	<b>22</b>
<b>Comentario crítico:</b> .....	<b>23</b>

<b>Análisis comparado y valoración del conjunto:.....</b>	<b>24</b>
<b>Problemas a la hora de llevarlo a las aulas: .....</b>	<b>25</b>
<b>Puesta en práctica de las experiencias en el aula: .....</b>	<b>25</b>
<b>Análisis comparativo de las experiencias llevadas a cabo en el aula.....</b>	<b>32</b>
<b>Bibliografía: .....</b>	<b>33</b>
<b>Programas y aplicaciones: .....</b>	<b>34</b>
<b>Anexos: .....</b>	<b>35</b>

## Estructura del trabajo:

### Introducción:

El presente TFM (Trabajo Fin de Máster), está formado por un portafolio crítico de experiencias de aprendizaje en torno al tema de “La globalización en el aula” y “La Sociedad de Consumo”, todas ellas orientadas a los alumnos de 3º de ESO, en la asignatura de “Geografía”.

Se ha decidido elegir este tema, por ser actual, a la par que interesante de cara a su estudio en el aula. Además, el Currículo Oficial de “Geografía e Historia”, de 3º de ESO, incluye, dentro del Bloque 2 “El espacio humano”, una serie de Contenidos, organizados en “Desarrollo y subdesarrollo” y dentro de este “Los retos de un mundo globalizado”.

En el portafolio además de incluir experiencias basadas en la temática de “La globalización”, se ha decidido incluir una experiencia ligada a “La Sociedad de Consumo” que aunque no aparezca en el Currículo Oficial como tal, se ha considerado interesante debido a que el consumismo, o la Sociedad de Consumo, están muy condicionados y relacionados con la globalización. El avance de la globalización en todos sus aspectos (mejora transportes, comunicaciones...), favorece el incremento del consumismo, de ahí que se haya incluido esta temática en el portafolio crítico.

Destacar que las experiencias que se han seleccionado para completar este portafolio crítico, proceden de diferentes autores (aunque muchas de ellas tienen una elaboración propia). Además en todas las experiencias de este portafolio, se ha intentado que estuvieran basadas en metodologías activas (dónde el alumno fuese el protagonista), intentando favorecer y desarrollar su pensamiento crítico y emprendedor, además de fomentar el trabajo cooperativo y participativo entre los alumnos.

Se han seleccionado cinco experiencias diferentes (que completan el portafolio), las cuales tienen como base, el proceso de globalización a nivel mundial. Las cinco experiencias que se exponen en este documento, se pueden dividir en dos grandes grupos:

Por un lado la experiencia de la mesa debate, en la cual se aborda el tema de la contaminación a nivel mundial (derivada del proceso de globalización), y donde los alumnos realizarán un juego de Rol y la experiencia de aprendizaje de “La Globalización incompleta”, con la que se intenta mostrar a los alumnos aspectos, temas, lugares y situaciones, en las cuales no se ha producido una globalización total, reflejando ambos algunos de los problemas que se derivan del proceso de globalización,

así como los desequilibrios que todavía existen en el planeta (tanto social, política y económicamente).

Por otro lado, la experiencia de “La Sociedad de Consumo” y la experiencia de “La trazabilidad de un producto”, se han seleccionado con la finalidad de hacer llegar a los alumnos la idea de consumismo, de dependencia del gasto, de compras (sin necesidad). Además, ya que se trata de una realidad, se ha decidido incluir la segunda experiencia con la idea de acercar a los alumnos la idea de compra por internet de manera segura y controlada, aprovechando esta circunstancia para trabajar con visores cartográficos, y otras tecnologías de la información y la comunicación.

Finalmente la última experiencia, se ha querido centrar en la elaboración de un video resumen, que muestre las ideas principales que los alumnos han podido obtener del resto de experiencias, además de las explicaciones en clase, así como poder trabajar con programas de procesamiento de videos y desarrollar su capacidad de comunicación oral (mediante las exposiciones).

## **Presentación de las experiencias de aprendizaje seleccionadas:**

En este apartado del Trabajo Fin de Máster, se presentan las experiencias de aprendizaje incluidas dentro del portafolio crítico.

### **Experiencia didáctica: Mesa Debate**

#### **Síntesis:**

La primera experiencia didáctica que se plantea, es la realización de una mesa debate en el aula, con la finalidad de abordar el tema de la contaminación a nivel mundial. Para ello, los alumnos se organizan en grupos y asumen una serie de roles diferentes, desarrollándose una metodología de debate y activa y ABP (Aprendizaje Basado en Problemas) y fomentando la creatividad y la imaginación del estudiante.

#### **Objetivos:**

Los objetivos que se quieren alcanzar con esta experiencia son:

Formar a los alumnos como ciudadanos responsables en el contexto de un mundo globalizado, donde las decisiones y acciones de una persona, tienen repercusiones en el resto de la sociedad y en el mundo (por ejemplo no reciclar).

Adquirir una serie de competencias como son el trabajo en equipo y el trabajo colaborativo.

Adquirir una concienciación medioambiental.

Desarrollar un pensamiento crítico sobre temas de interés (en este caso la contaminación a nivel mundial).

#### **Resultados esperados:**

Tras la materialización de la experiencia en el aula, se espera que los alumnos sean capaces de conseguir los objetivos que se han planteado en el apartado “Objetivos”. Para que estos objetivos se cumplan, es necesaria una intervención previa del docente, con la finalidad de acercarles el problema (mediante un vídeo, unos titulares de prensa...) intentando captar su atención y motivándolos a participar activamente en la experiencia.

### Descripción de la actividad de los estudiantes:

La actividad de la mesa redonda, se plantea como un debate cara a cara en el cual los estudiantes se convierten en protagonistas del mismo, ya que adquieren una serie de roles diferentes (por lo tanto estamos ante un juego de roles) mediante la metodología del debate y el Aprendizaje Basado en Problemas. Este juego de roles, es un tipo de juego el cual busca desarrollar la creatividad y la imaginación del estudiante, haciéndoles responsables de sus decisiones, fomentando el trabajo en equipo y estableciendo relaciones con la experiencias cotidianas.

Esta metodología empleada, Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) se considera *“un aprendizaje que resulta de un proceso de trabajo dirigido hacia la comprensión y resolución de un problema, siendo el problema el punto de partida del proceso de aprendizaje”* (Barrows y Tamblyn, 1980). En este caso, el problema de partida sería la contaminación en el mundo, derivada de la globalización. Además esta actividad, se podría incluir dentro de las metodologías basadas en el juego, concretamente mediante *juegos de simulación* en el aula, en los cuales se busca reproducir o representar una situación real o hipotética.

De esta forma, se plantea un problema a los estudiantes, los cuales intentan solucionarlo, para ello se establecen una serie de grupos, de participantes, que adquieren diferentes papeles o roles (divergentes), en el proceso o desarrollo de la actividad. Con ello, se consigue que los estudiantes adquieran (en este caso), una concienciación medioambiental, que les permita ver los problemas que les rodean, así como de llevar a cabo una serie de medidas que puedan ayudar o incluso solventar los problemas. Además, este tipo de actividades ayudan a desarrollar el pensamiento crítico.

Esta actividad se ha seleccionado debido a su enorme utilidad para ayudar a los estudiantes a desarrollarse como ciudadanos responsables con el contexto social en el que se encuentran, concienciándolos de los problemas que les rodean, además de plantearles una visión desde diferentes puntos de vista, consiguiendo que estos creen su propia opinión fuera de las ideologías que les rodean y condicionan.

De este modo, como se ha nombrado anteriormente, este tipo de actividades ayudan a los estudiantes a adquirir una serie de competencias (las cuales pueden variar en función de la temática seleccionada). En este caso, con esta actividad los estudiantes serán capaces de adquirir competencias como el trabajo en equipo y colaborativo, la adquisición de una concienciación ambiental, el desarrollo de una pensamiento crítico a partir de los diferentes puntos de vista (con lo cual además favorece el desarrollo de su personalidad) y finalmente se desarrolla su autoaprendizaje, ya que a partir de ideas de los demás, el estudiante asimila y desarrolla su conocimiento relacionándolo con sus ideas anteriores.



### Recursos asociados, temporalización y secuenciación:

Los recursos necesarios para la elaboración de la experiencia serán

- Información previa sobre el problema a trabajar, proporcionada por el docente.
- Establecer en el aula un conjunto de mesas en forma redonda (con la finalidad de que todos los participantes puedan verse las caras).
- Material de escritorio: goma, bolígrafo, corrector, lapicero, folios...
- Proyector, recortes de prensa, imágenes impactantes...
- Elaboración de una serie de carteles que recuerden al alumno cuál es su posición en el debate. Por ejemplo, vecino de un país desarrollado, vecino de un país subdesarrollado, dirigente de una empresa de petrolífera...

En lo referente a la temporalización, la experiencia está planteada para que se desarrolle a lo largo de tres sesiones de 50 minutos, durante la explicación del tema de “La Globalización”. Estas sesiones desarrollaran las siguientes cuestiones:

- La primera sesión será meramente introductoria, ya que en ella se planteará el problema a tratar, se les enseñará a los estudiantes el funcionamiento de la actividad y finalmente se les mostrará la información aportada por el docente.
- En la segunda sesión, se organizarán los grupos por sorteo, se repartirán los diferentes roles y se desarrollará el debate entre los miembros del grupo con el fin de establecer una argumentación para la siguiente sesión.
- En la tercera y última sesión, se desarrollará el debate en la mesa redonda, se planteará el debate a toda clase y finalmente se establecerán unas conclusiones y desarrollo del análisis DAFO.

La secuenciación de la actividad será la siguiente:

En primer lugar, se les acercará el problema a los estudiantes a través de un video, una serie de titulares de prensa o imágenes impactantes, las cuales capten su atención. Una vez planteado el problema a tratar, se formarán una serie de grupos de expertos (compuestos por 5 o 6 estudiantes), y nombrando en cada uno de ellos a un portavoz, el cual será el encargado de participar en la mesa redonda.

El siguiente paso de la actividad, será el de otorgar a cada grupo un rol o papel. En nuestro caso los roles serán los siguientes: Vecino de un país desarrollado, vecino de un país subdesarrollado, dirigente de una empresa petrolera, un transportista, una asociación ecologista y un político. Una vez asignados los roles, se reúnen los diferentes grupos y defienden su posición, preparando una argumentación que el portavoz del grupo defenderá en la mesa redonda. Posteriormente, tendrá lugar el debate en la mesa

redonda, formada por un representante de cada uno de los sectores participantes. El papel del docente será de moderador (otorgando turnos de palabra, apuntando ideas clave...). Tras el debate en la mesa redonda, se desarrolla un debate entre toda la clase, a partir de una serie de preguntas que el docente ha desarrollado a partir de las intervenciones de los portavoces en la mesa redonda.

Finalmente, se establecerán una serie de conclusiones y se realizará un análisis DAFO (Debilidades, Amenazas, Fortalezas y Oportunidades).

### Comentario crítico

Con esta actividad, creo que los alumnos podrían aprender bastante sobre el tema de la globalización, ya que tendrían una visión general del mundo que les rodea. El hecho de que la experiencia se plantee como un ROL-PLAYING, ayuda aún más si cabe a que los alumnos se motiven con la actividad, ya que se convierten en agentes de un juego, un tablero de personajes que se relaciona entre ellos y cuyas decisiones tienen repercusiones a nivel mundial.

### Experiencia didáctica: Trabajo sobre el concepto de “Sociedad de Consumo”

#### Síntesis:

La siguiente experiencia didáctica, se basa en trabajar sobre el concepto de “Sociedad de Consumo”, aplicándose una metodología de “Learning Cycle”, con la finalidad de conocer cuáles son las percepciones que los estudiantes tienen sobre el concepto de “Sociedad de Consumo”.

#### Objetivos:

El **principal objetivo** que se quiere conseguir con este proyecto de innovación es acercar a los alumnos la idea de sociedad de consumo, que sean capaces de interpretar como esta, está condicionada por una serie de agentes (empresas, banca, gustos o tendencias...), y como ha ido cambiando a lo largo del tiempo (a la par que la llegada de **la globalización**, la mejora en las comunicaciones, las tics...)

### Resultados esperados:

La finalidad que se busca con esta experiencia didáctica es además de conseguir el objetivo, intentar que los alumnos sean capaces de responder a la pregunta de investigación, **¿se puede dar una Sociedad de Consumo en una sociedad no capitalista?**, desarrollando juicios críticos sobre el tema.

### Descripción de la actividad de los estudiantes:

**Esta experiencia didáctica, comienza con la aplicación de una** metodología de Learning Cycle a partir de lo propuesto por (Ventura J.P, 2017), basada en la elaboración de una **evaluación previa** por los alumnos, a partir de la cual saber cuáles eran los conocimientos previos de los alumnos sobre el tema. **(Fase 1 Conocimientos previos)**.

Para esta evaluación previa, se diseñará una **herramienta de investigación** (Anexo 1) concretamente una tabla, la cual se les entregará al comienzo de la experiencia, siendo rellenada por los alumnos con lo que saben o quieren contestar. Una vez rellenada dicha tabla, el docente procederá a su lectura (en el despacho), y a obtener unas primeras conclusiones y unos primeros resultados sobre cuáles son los conocimientos previos de los alumnos sobre el tema a estudiar, además de darle una visión general de cuáles son los puntos en los cuales es necesario hacer especial hincapié.

Tras la elaboración de la evaluación inicial (herramienta de investigación), se procederá a explicar a los alumnos cuál será el planteamiento metodológico de la experiencia didáctica. **(Fase 2 ¿Qué queremos aprender?)**

En primer lugar se explicará que el proyecto se basará en el concepto de “Sociedad de Consumo”. Una vez expuesto el concepto, se les comunicará que este, se había decidido dividir en una serie de **Dimensiones y Categorías** las cuales se muestran a continuación en un breve cuadro resumen.

Concepto	Sociedad de consumo		
Dimensiones	Globalización	Sistema Capitalista	Oferta-Demanda
Categorías	Transportes	Banca	Producción
	Redes de comunicación/TICS	Multinacionales	Preferencias de consumo
	Suministro Just in Time	Cambio de valor moneda	Obsolescencia Programada
	Concepto de distancia	Accionistas y familias adineradas	Obsolescencia Percibida
	Deslocalización		

Dimensiones y categorías propuestas. Elaboración propia.

Como se puede observar en el cuadro anterior, se establecerán tres grandes dimensiones: **Globalización, Sistema Capitalista y Oferta-Demanda**, y dentro de cada una de estas dimensiones, se elegirán una serie de categorías.

Con estas tres dimensiones y apoyándose en las diferentes categorías, los alumnos, deberán ser capaces de responder a la pregunta de investigación (la cual se les planteará en los últimos 15 minutos de la segunda sesión) y planteándoles la siguiente cuestión: **¿Se puede dar una Sociedad de Consumo en una sociedad no capitalista?**

Para finalizar con la sesión, se les proyectará un video del consumismo, planteándoles la siguiente pregunta: **¿Pensáis que necesitamos consumir tanto?**, a partir de la cual se establecerá un debate.

## **Sesión nº2:**

La segunda sesión, se centrará en abordar las dos fases finales de la metodología del Learning Cycle. Por un lado, la fase 3 (**Fase 3 ¿Cómo lo vamos a aprender?**), transcurrirá durante los primeros 35 minutos de la sesión. En ella, y mediante una presentación Power Point, se irán exponiendo las diferentes dimensiones y categorías.

Para que las explicaciones resulten amenas, a la par que interesantes, se utilizarán múltiples recursos tales como gráficos, vídeos, y sobre todo ejemplos cercanos y cotidianos, así como gran cantidad de preguntas, con la finalidad de hacer partícipes y protagonistas a los alumnos en la explicación, además de hacerles sentir identificados con ella. Al finalizar dicha presentación, el fin que se quiere conseguir es el de que los alumnos, tengan una percepción general de todas las dimensiones y categorías, logrando finalmente construir el concepto de “Sociedad de Consumo” (a partir del paso de lo simple a lo más complejo).

La relevancia en esta experiencia didáctica, se busca conseguir mediante el uso de ejemplos cercanos a los alumnos, tratando temas de actualidad, y relacionando con los contenidos de las asignaturas. Comentar que no se busca la excelencia, sino que las dimensiones y las categorías, se abordarán de una manera simple, con la finalidad de llegar a todos los alumnos, y que todos se vean partícipes de la experiencia. Con todo ello, **se buscará la interacción y participación entre todos los miembros de la clase, haciéndoles reflexionar sobre un concepto complejo**, (a partir de las dimensiones y categorías, pasando de lo simple a lo más complejo).

La sesión concluirá con la fase 4 de la metodología de Learning Cycle (**Fase 4 ¿Qué hemos aprendido?**), para ello se les entregará a los alumnos un folio en el cuál se incluía la pregunta de investigación **¿se puede dar una Sociedad de Consumo en una sociedad no capitalista?**, la cual los alumnos deberán responder basándose en lo aprendido en la sesión además de en sus conocimientos previos.

## **Recursos asociados, temporalización y secuenciación:**

En lo referente a los recursos necesarios para realizar la experiencia, se necesitarán, la herramienta de investigación, la presentación Power Point y una hoja, la cual contenga la pregunta de investigación.

Además sería necesario un ordenador con conexión a internet, una pizarra, un proyector y pantalla para las proyecciones.

La temporalización de la experiencia, abarcará dos sesiones de 50 minutos y se desarrollará en el tercer trimestre, coincidiendo con la explicación del tema de “La Globalización”.

La secuenciación de la experiencia didáctica, se ha ido explicando mientras se describía la actividad, en este apartado se hace un pequeño resumen:

En la sesión número uno, se buscarán completar las dos primeras fases de la metodología de Learning Cycle (Ventura J.P, 2017), mediante la elaboración de la herramienta de investigación y la explicación de la experiencia.

En la sesión número dos, se abordarán las dos últimas fases de la metodología del Learning Cycle, con la explicación y la respuesta a la pregunta de investigación.

<b>Fase 1</b> Conocimientos previos	<b>Fase 2</b> ¿Qué queremos aprender?	<b>Fase 3</b> ¿Cómo lo vamos a aprender?	<b>Fase 4</b> ¿Qué hemos aprendido?
---	---	--	--

**Fases de la metodología del Learning Cycle (Ventura J.P, 2017).**

### Comentario crítico:

Con esta experiencia, se busca que los alumnos identifiquen la globalización como una de dimensiones de la sociedad de consumo, y como esta se ha visto modificada por el desarrollo del proceso de globalización. Puede resultar una experiencia muy didáctica para los alumnos ya que se relacionan muchos conceptos y aspectos, por lo que puede ayudar a conseguir una visión general del concepto de globalización (que abarca aspectos, económicos, sociales, políticos, culturales), de los cuales se hablarán en la experiencia.

## Experiencia didáctica: “La Globalización incompleta”

### Síntesis:

Esta experiencia didáctica, lleva por título “La Globalización incompleta”, a partir de la información obtenida de la página web de (Ayén. F, 2018). Con ella se quiere hacer llegar a los alumnos, información sobre ciertos temas, lugares y situaciones, en las cuales no se ha producido una globalización total, sino que existen importantes diferencias y carencias.

### Objetivos:

El principal objetivo que se busca con la elaboración de esta experiencia es:

- Conocer como en el mundo, pese a existir una supuesta “globalización mundial”, todavía existen importantes diferencias, y carencias entre regiones, que no hacen más que separar el mundo en dos partes (los países desarrollados, frente a los países menos desarrollados).

### Resultados esperados:

El principal resultado que se espera conseguir en los alumnos es, además de conseguir el objetivo antes mencionado, que entiendan que la globalización ha supuesto mejoras importantísimas en muchos aspectos (como transportes, tecnología de la información y comunicación...), pero que todavía a día de hoy, siguen existiendo importantes baches, que impiden un desarrollo homogéneo y mundial.

### Descripción de la actividad de los estudiantes:

La experiencia didáctica que se plantea, se ha querido enfocar al trabajo personal de los alumnos (a partir de un aprendizaje por descubrimiento), y está se desarrollará de la siguiente manera.

En primer lugar, y aprovechando el inicio del tema de la “La globalización”, se desarrollará una explicación del docente sobre ¿qué es la globalización?, causas..., hasta llegar a un punto en el cuál se les explique a los alumnos, que esta globalización también tiene una serie de aspectos negativos, introduciéndoles el tema de la (globalización incompleta).

Es en este momento cuando el docente comienza a exponer a los alumnos una serie de puntos en los cuales se detallan aspectos que no se han globalizado, véase por ejemplo, que no existe una *globalización de los derechos laborales*, o una *globalización social*...

A partir de este momento, comenzará la experiencia didáctica, dónde los alumnos serán los protagonistas. Para ello, será necesario que la clase se encuentre en el aula de informática, con la finalidad de que los alumnos, busquen y trabajen en los ordenadores, con los aspectos que todavía no se han globalizado.

Para que las necesidades de material sean menores (una necesidad menor de ordenadores), se establecerán una serie de grupos de trabajo, formados por varios alumnos 4 o 5), en función del número de alumnos de la clase. Estos grupos se harán por sorteo, para evitar enfados y problemas a la hora de trabajar.

Una vez hechos los grupos, se le asignará por sorteo, a cada uno de los grupos, uno de los aspectos que todavía no se han globalizado (se adjunta tabla de aspectos no globalizados en el apartado **Anexos**, concretamente (**Anexo 2**).

Ya con el aspecto asignado y con el grupo formado, los alumnos deberán buscar información en la red sobre el aspecto que les ha tocado en suerte y construir con él, una pequeña presentación Power Point (en la cual como mínimo deberán aparecen tantas diapositivas como miembros tenga el grupo). Con ello, se quiere conseguir que los alumnos pierdan el miedo a exponer y a hablar en grupo. Para finalizar, se pedirá a los alumnos, que elaboren un par de preguntas para realizar al resto de la clase, para comprobar si los demás alumnos se han enterado de la presentación.

Mientras los alumnos exponen, el docente irá tomando notas en su cuaderno (ideas clave), para que una vez finalizadas todas las exposiciones, se escriban en la pizarra todas aquellas reflexiones que el docente ha considerado importantes a partir de las exposiciones y propuestas de los alumnos, construyendo una especie de esquema que resuma toda la experiencia didáctica.

### **Recursos asociados, temporalización y secuenciación:**

Para la elaboración de esta experiencia didáctica, se utilizarán los siguientes recursos.

En primer lugar y como se ha nombrado anteriormente, es de gran importancia poder acceder al aula de informática (y que esta cuente con una buena conexión a internet). Además, será necesario contar con la aplicación Microsoft Power Point, para la elaboración de la presentación, así como una memoria USB para guardar los avances en el aula de informática.



Una vez elaborada la presentación, será necesario contar con un ordenador, un proyector y una pantalla con la finalidad de ponerla a exponerla ante la clase.

Finalmente será necesaria una pizarra y tiza, para exponer los resultados finales de las diferentes exposiciones.

La temporalización de la experiencia, se ha creído conveniente elaborarla en dos sesiones de 50 minutos. Para que sea viable, es necesario que la formación de los grupos y el sorteo de los aspectos no globalizados, se desarrolle lo más rápido posible. Hay que tener en cuenta además, algún problema técnico que puede surgir, por lo que previo a la actividad, el docente comprobará los diferentes ordenadores, su conexión a internet y la presencia del programa Power Point.

La secuencia de la experiencia, se desarrollará de la siguiente manera:

En la primera sesión, se formarán los grupos, y se repartirán los aspectos no globalizados, para invertir todo el tiempo que quede en buscar información y elaborar la presentación Power Point.

La segunda sesión de la experiencia didáctica, se centrará en las exposiciones (las cuales durarán entre 5 y 6 minutos por exposición), y en elaborar el cuadro resumen de la actividad.

### **Comentario crítico:**

Esta experiencia, puede resultar muy interesante ya que ayudará a los alumnos a completar el concepto de globalización, comprendiendo que este, no se ha desarrollado igualitariamente en todos los aspectos, y que existen diferencias entre regiones, países, culturas.

### **Experiencia didáctica: “La trazabilidad de un producto”**

#### **Síntesis:**

La siguiente experiencia de aprendizaje, busca acercar a los alumnos, al concepto de “trazabilidad de un producto”, muy ligado al concepto de “globalización”. Para ello se acercará a los alumnos al uso de las TICs mediante GOOGLE EARTH, así como el uso de plataformas de compras online y pago seguro (por ejemplo el pago mediante PAYPAL).

### Objetivos:

Los objetivos que se buscan conseguir en los alumnos, con esta experiencia didáctica son:

Aprendan a manejar y trabajar con TICS (tales como plataformas de compra online, pago seguro y seguimiento vía satélite).

Conozcan el concepto de “trazabilidad de un producto” y las ventajas que esto conlleva.

Familiaricen con GOOGLE EARTH, asumiéndolo como herramienta útil para el futuro.

### Resultados esperados:

Con esta tipo de experiencias didácticas, se espera que los alumnos, además de conseguir los objetivos anteriormente planteados, sean capaces de desarrollar una atracción por la docencia, por las explicaciones del docente. Este tipo de actividades las considero muy útiles para captar la atención de los alumnos, motivándolos. Además cuando un alumno está motivado, aprende (siendo este el fin de la docencia), aunque se salga un poco de los contenidos que marca el currículo.

### Descripción de la actividad de los estudiantes:

La experiencia didáctica que se quiere plantear es la siguiente, en primer lugar y para entrar en materia, se proyectará en la pantalla de clase una ruta (un track), en la cual se detallará un viaje desde el sudeste asiático hasta el puerto de Róterdam en Holanda, con GOOGLE EARTH.

A partir de esta primera imagen, se les plantearán a los alumnos una serie de preguntas tales como:

- ¿Quién me podría decir a que hace referencia esta imagen?
- ¿Qué programa se ha utilizado, para hacer la ruta? ¿Alguien lo ha manejado alguna vez?
- ¿Por qué la ruta comienza en el sudeste asiático y termina en Róterdam?
- ¿Qué me podéis decir del puerto de Róterdam?
- ¿Qué tipo de productos creéis que se pueden transportar?

Con todas ellas, se intentará establecer un breve debate con el fin de que los alumnos tomen contacto con la materia a trabajar.

El siguiente aspecto a tratar en la experiencia didáctica, será el de estudiar el concepto de “trazabilidad de un producto”. Para ello, se les proyectará en la pizarra una definición de este concepto. Según la web de (Quadralia, 2018), *“La trazabilidad de un producto consiste en un conjunto de medidas, acciones y procedimientos que permiten registrar e identificar cada producto desde su origen hasta su destino final. Es decir, es “la posibilidad de encontrar y seguir el rastro, a través de todas las etapas de producción, transformación y distribución de un determinado producto”.*

A partir de ella, y teniendo la imagen de la ruta como fondo, se les planteará a los alumnos la siguiente pregunta **¿qué relación pensáis que tienen ambas imágenes?**

Con la finalidad de que relacionen la ruta con el concepto de trazabilidad. En el momento en que sean capaces de establecer esa relación, se proyectará en la pantalla la siguiente noticia de prensa:



INFORMACIÓN  
CORPORATIVA



**AliExpress y CORREOS se unen para mejorar la experiencia de compra internacional de los consumidores españoles**

05/11/2015

Los consumidores españoles podrán escoger el servicio de entrega de CORREOS para las compras que realicen, a los vendedores asociados, en AliExpress, la plataforma global de venta del grupo Alibaba. El objetivo del nuevo servicio logístico es mejorar los tiempos de entrega y transporte de mercancía desde China a España, con mayor transparencia y mejor seguimiento de los envíos entre ambos países.

Con este acuerdo, CORREOS refuerza su estrategia de e-commerce y avanza hacia su objetivo de convertirse en un operador líder en el campo de la logística internacional.

Bajo el nombre de “Correos Economy”, el nuevo servicio gestionará eficazmente y reducirá los tiempos de entrega de los envíos. Los clientes de AliExpress en España podrán hacer seguimiento de sus pedidos desde que realizan la compra hasta que los productos llegan a los centros logísticos de CORREOS en Madrid.

Utilizando la noticia y la información anteriormente expuesta por el docente, se propondrá a los alumnos realizar un breve resumen de actividad, cuáles han sido las ideas claves y puntos de interés (en torno a 8-10 líneas). Este resumen será entregado al docente al finalizar la clase con la finalidad de revisarlo y corregirlo en el caso de que fuese erróneo.

Para que todo lo expuesto en clase se materialice, y para que se haga mucho ḿs créble y entendible, se mostrará a los alumnos como acceder a la página de ALIEXPRESS, y en ella se realizará una compra online (todo ello desde el ordenador del docente, viéndolo los alumnos), con la finalidad de ver cuál es la trazabilidad del producto que se adquiriera. Además, se elegirá la opción de pago por PAYPAL, explicando a los alumnos cuales son las características de este tipo de pago.

Para comprobar la trazabilidad del producto, un par de veces por semana, se accederá a la base de datos para hacer el seguimiento del producto, el cual se llevará a clase el día que llegue al destino, estableciendo unas breves reflexiones sobre el proceso y relacionándolas con la globalización.

### **Recursos asociados, temporalización y secuenciación:**

Para llevar a cabo la experiencia didáctica, será necesario elaborar el track de la ruta (en GOOGLE EARTH). Además se utilizará un ordenador con acceso a internet, la definición de “trazabilidad de un producto” y la noticia de prensa de correos.

Para la elaboración del resumen, será necesario bolígrafo y papel, mientras que para comprar el producto hará falta una cuenta de PAYPAL (la del docente).

En lo referente a la temporalización de la experiencia didáctica, esta, se desarrollará a lo largo de una sesión de 50 minutos (aunque bien es cierto que el estudio de la trazabilidad y el análisis a la llegada del producto), ocuparán parte de otras sesiones.

La secuenciación de la experiencia como se ha detallado anteriormente, estará basada en la visualización del track y las preguntas, el concepto de “trazabilidad del producto” y la relación con la noticia de prensa y el resumen de todo. La experiencia concluirá el día que se reciba el producto y se presente a los alumnos, realizándose entonces un breve reflexión sobre la misma.

### Comentario crítico:

Esta experiencia, está basada en un actividad de motivación plena, ya que se utilizan ejemplos cercanos y cotidianos a los alumnos, para llevar a cabo la explicación, de tal manera que los alumnos se sientan identificados con lo que están aprendiendo. Además, el hecho de materializar el proceso (con la compra del producto), puede ayudar aún más si cabe a que el proceso de aprendizaje de los alumnos sea un éxito.

### Experiencia didáctica: Vídeo sobre la globalización

#### Síntesis:

Esta experiencia didáctica, está centrada en la elaboración de un vídeo por parte de los alumnos, en el cual se resume en 5-6 minutos todo el tema de “La globalización”, a modo de síntesis. En él, se incluirán o nombrarán las actividades elaboradas a lo largo del tema, concluyendo el video con una breve reflexión sobre las actividades.

#### Objetivos:

- Los objetivos que se quieren conseguir con esta experiencia son:
- Desarrollar la capacidad de síntesis, mediante la elaboración de un video resumen.
- Trabajar con programas de video (Movie Maker, por ejemplo).
- Perder el miedo a hablar en público y a la cámara.
- Trabajar en equipo, de manera colaborativa.

#### Resultados esperados:

Los resultados que se esperan conseguir con esta experiencia didáctica, serán, además de conseguir los objetivos, que los alumnos, establezcan conclusiones sobre un tema, seleccionando la información útil y discriminando la menos útil. Además, de tomarse decisiones grupales, dialogando y razonando (desarrollando además su pensamiento crítico).

### Descripción de la actividad de los estudiantes:

Esta experiencia didáctica, se plantea como actividad para concluir el tema de “La Globalización”. Su finalidad, radica en que los alumnos no olviden este concepto, siendo importante la elaboración de esta experiencia (ya que les lleva a recordar las experiencias y lecciones previas), realizándose una actividad de síntesis de información.

El desarrollo de la actividad es muy sencillo, ya que el grueso de la misma, se centrará en la grabación del video.

La primera parte de la misma, estará basada en la explicación de la actividad por parte del docente. Además, hay que decir que el video se grabará de manera grupal (aprovechando los grupos establecidos en la práctica de la mesa debate). Además, el docente explicará brevemente el funcionamiento del programa de tratamiento de video (Microsoft Movie Maker).

Una vez explicada la experiencia, comenzará el trabajo del grupo, juntándose y dialogando sobre lo que es interesante de incluir en el video y que no. Una vez establecidos los contenidos del mismo, se procederá a la grabación. Para ello, el docente permitirá el uso de los teléfonos móviles. Comentar que en la actividad no se valora la calidad de la imagen, ni la presentación, sino que se valora la predisposición de los alumnos y la capacidad de síntesis. Para evitar risas, pérdidas de tiempo, la grabación se llevará a cabo en el patio del recreo, con la finalidad de que cada grupo trabaje en una posición (sin incordiar al resto de los grupos).

Una vez grabados los videos, se procederá a su tratamiento en el aula de informática. Este tratamiento digital, no se espera que sea fabuloso, sino que simplemente se quiere que los alumnos tomen contacto con este tipo de programas.

Una vez hecho el tratamiento de las grabaciones, se proyectarán a la clase, con la finalidad de que sean vistos por todos los compañeros y aprendan con las reflexiones de los demás.

### Recursos asociados, temporalización y secuenciación:

Los recursos utilizados para la elaboración de la experiencia, serán los siguientes: En primer lugar y más importante (ya que son la base del video), son las experiencias y explicaciones previas a la elaboración de esta actividad. Además, será necesario tener instalado el programa Microsoft Movie Maker, así como el ordenador con conexión a internet, el proyector y la pantalla.

Para la grabaci3n del video, se llevar3 a cabo con los m3viles de los alumnos (haciendo una excepci3n al Reglamento de R3gimen Interno), el cual prohíbe el uso de los m3viles en el centro.

Para el tratamiento de los datos, ser3 necesaria el aula de inform3tica, as3 como el programa Microsoft Movie Maker, correctamente instalado en cada uno de los ordenadores. Adem3s ser3 necesaria una memoria USB para guardar los videos.

Finalmente para la presentaci3n, únicamente ser3 necesario el ordenador, el proyector, la pantalla y la memoria USB en la que se encuentre el video grabado.

La actividad, seguir3 la siguiente temporalizaci3n: La primera de parte de explicaci3n, selecci3n de informaci3n y grabado del video, se intentará llevar a cabo a lo largo de una sesi3n de 50 minutos.

La segunda parte de tratamiento del video y visualizaci3n ante la clase se desarrollará en otra sesi3n de 50 minutos.

Por ello, la experiencia did3ctica en general, abarcar3 dos sesiones de 50 minutos.

La secuenciaci3n de la experiencia: habr3 una primera parte de explicaci3n de la actividad, y una r3pida explicaci3n sobre el software de tratamiento de video. La segunda parte estar3 basada en seleccionar la informaci3n y grabar el video. (Todo ello en la primera sesi3n).

La segunda sesi3n, se centrará en el tratamiento de los videos, y finalmente en la visualizaci3n de los videos.

### **Comentario cr3tico:**

Esta experiencia did3ctica, sirve como s3ntesis a todo el tema y al resto de experiencias did3cticas. Con ella, se busca que los alumnos sinteticen toda la informaci3n y sean capaces construir el concepto de globalizaci3n. Para ayudar a ello, se propone la elaboraci3n de un video con lo cual es posible que se logre una motivaci3n extra por parte de los alumnos, as3 como el desarrollo de un pensamiento cr3tico sobre el tema (se reflexiona).

## Análisis comparado y valoración del conjunto:

Las experiencias didácticas propuestas en este portafolio están orientadas como se ha podido observar al tema de "La globalización", un tema de actualidad, el cual desde mi punto de vista resulta muy interesante de cara a los alumnos.

Las experiencias planteadas, están basadas en metodologías activas, donde el alumno es el protagonista de las mismas. Con ello, se consigue desarrollar el pensamiento crítico de los alumnos, así como fomentar su espíritu emprendedor. Además son experiencias basadas en la participación, la interacción entre todos los miembros de la clase.

La experiencia de la mesa debate, se podría plantear como un ROL-PLAYING, donde los alumnos adquieren un papel y lo defienden ante otras posiciones, todo ello relacionado con un problema, por lo tanto estamos ante un ABP (Aprendizaje Basado en Problemas).

La experiencia de trabajo por conceptos, basada en una metodología de Learning Cycle, resulta muy interesante de cara a la docencia, ya que los alumnos van construyendo su aprendizaje desde sus conocimientos a los nuevos aprendizajes (es decir se pasa de lo simple a lo complejo), logrando construir un todo.

La experiencia de "globalización incompleta" (Ayén. F, 2018), puede resultar muy interesante a la hora de completar el aprendizaje de los alumnos, ya que en muchos de los casos, los alumnos identifican un concepto como un todo, algo perfecto, pero como muestra esta actividad, la globalización, no es un concepto pleno, sino que tiene una serie de carencias.

La experiencia de "la trazabilidad de un producto", puede resultar muy interesante de cara a la docencia, ya que es un tema muy del gusto de los alumnos. Además, se trata de una experiencia basada en la interacción entre el docente y los alumnos (con una participación bastante elevada). Además se incluyen en ella, las TICs, gracias a las cuales se pueden conseguir importantísimos avances (como por ejemplo comunicar dos partes del mundo alejadas entre sí en poco tiempo).

Finalmente la experiencia de elaboración de un video, se incluye como colofón al resto de las actividades, ya que es una síntesis de las otras. Este tipo de actividades, fomentan el trabajo grupal, la capacidad de síntesis así como el uso de las nuevas tecnologías.

Con todas estas experiencias de aprendizaje se quieren trabajar las siguientes competencias:



En primer lugar la **competencia social y ciudadana**, ya que estas experiencias ayudan al alumno a comprender las sociedades actuales (razonando y desarrollando su pensamiento crítico), analizando la realidad, llevándoles a tomar decisiones responsables (morales). Además estas experiencias ayudan a desarrollar la **competencia de autonomía iniciativa personal**, (basándose en la creatividad y el emprendimiento). También se desarrolla con este tipo de experiencias la **competencia aprender a aprender** (ya que el alumno es capaz de tomar decisiones, de responder a diferentes preguntas e incluso de plantearse sus propias cuestiones) y la **competencia de conocimiento e interacción con el mundo físico** (cuidado del medio natural, relaciones sociales, desigualdades...) y la **competencia lingüística** (dialogar, escuchar, hablar, exponer).

### Problemas a la hora de llevarlo a las aulas:

A la hora de llevar este tipo de experiencias a las aulas, hay que tener muy presente el Currículo Oficial, ya que condiciona en gran medida los contenidos y sobre todo los tiempos, por lo que para cumplir con el mismo, existe muy poco margen a la hora de incluir nuevos contenidos así como desarrollar actividades o experiencias novedosas.

Otro aspecto a tener en cuenta, es que estamos en una clase de 3º de ESO, con chavales de 15 años, por lo que todos los días el desarrollo de las sesiones, no será igual de productivo. Para que la productividad se incremente, considero de gran importancia que los alumnos se encuentren motivados y sientan atracción por las actividades y el temario.

Finalmente, no todos los centros cuentan con los mismos recursos materiales, por lo que podría surgir el problema de no poder acceder por ejemplo al aula de informática (lo cual condicionaría en gran medida algunas de las experiencias).

### Puesta en práctica de las experiencias en el aula:

Gracias a la posibilidad que me brindó el Máster, a la hora de realizar prácticas en un instituto (concretamente el I.E.S “Tubalcaín” de Tarazona), pude llevar a cabo algunas de las experiencias didácticas que se incluyen en este portafolio.

Concretamente la experiencia didáctica basada en trabajar sobre el concepto de “Sociedad de Consumo”, aplicándose una metodología de “Learning Cycle”, con la finalidad de conocer cuáles son las percepciones que los estudiantes tienen sobre el concepto de “Sociedad de Consumo”.

La experiencia didáctica, se desarrolló en tres clases de 3º de ESO, durante dos sesiones de 50 minutos para cada uno de los cursos (en total 6 sesiones de 50 minutos). A continuación se realiza un breve análisis de cómo fue la intervención en las aulas:

**Análisis de la primera sesión en el aula, para cada una de las tres clases en las cuales se llevo a cabo:**

Para realizar el análisis de mi intervención, se ha decidido llevarlo a cabo clase por clase, con la finalidad de diferenciar como fue el proceso de enseñanza en cada una de las aulas.

Comencé mi intervención en **3ºC**, concretamente el día 8 de Mayo. Esta sesión, resultó ser muy productiva y útil para mí, ya que fue mi primera toma de contacto con una clase grande (18 alumnos, frente a los 6 de la Formación Profesional Básica). Previo a la entrada al aula, mi compañero Antonio, me informó del mal comportamiento de algunos de los alumnos (por lo que entré al aula un poco nervioso). Sin embargo, su comportamiento fue muy bueno, y la sesión resultó ser muy provechosa, ya que incluso “los alumnos con peor comportamiento”, participaron activamente en la sesión respondiendo a las continuas preguntas que les hice, además de hacerles reflexionar y pensar, lo cual me lleno gratamente.

**En lo referente a la organización de la sesión**, esta comenzó tras la correspondiente presentación, con una imagen de reflexión sobre un vertedero tecnológico en Ghana, la cual dio mucho juego y la participación de los alumnos fue plena (se les veía interesados). Con ella, se pudieron abordar una gran cantidad de temas relacionados con el concepto como pueden ser la contaminación, las desigualdades entre países desarrollados y no desarrollados, cuestiones geográficas... A continuación se muestra una captura de pantalla con la diapositiva empleada.

# TRABAJO DE INNOVACION

## LA SOCIEDAD DE CONSUMO



Posteriormente les explique cómo había organizado el proyecto de innovación, les puse un breve video de la sociedad de consumo y les mostré un cuadro en el cual aparecían las dimensiones y categorías en las cuales había dividido este proyecto de innovación, además de explicarles cuál era el objetivo principal que me había planteado: Que los alumnos fueran capaces de responder a la pregunta de investigación: **¿Se puede dar una Sociedad de Consumo en una sociedad no capitalista?**

### Objetivos

- Conocer el concepto de “Sociedad de Consumo”

*¿Pensáis que necesitamos tanto?*



- Los alumnos sean capaces de responder a la siguiente pregunta: **¿Se puede dar una Sociedad de Consumo en una sociedad no capitalista?**

## Dimensiones y categorías

Concepto	Sociedad de consumo		
Dimensiones	Globalización económica	Sistema Capitalista	Oferta-Demanda
Categorías	Transportes	Banca	Producción
	Redes de comunicación/TICS	Multinacionales	Preferencias de consumo
	Suministro Just in Time	Cambio de valor moneda	Obsolescencia Programada
	Concepto de distancia	Accionistas y familias adineradas	Obsolescencia Percibida
	Deslocalización		

Para terminar la sesión, les pase una hoja con una serie de preguntas (**herramienta de investigación**). En resumen, resultó ser una buena sesión de toma de contacto.

La **herramienta de investigación** (una vez corregida y tratados los datos en el despacho), la completaron los 18 alumnos de los que se componía esta clase, bien es cierto que no todos contestaron a todas las preguntas (bien por tiempo o bien porque directamente no la sabían). Lo cierto es que los resultados de la herramienta fueron buenos (**se adjunta tabla con los resultados en anexos: Anexo 3**).

La siguiente clase, tuvo lugar el 9 de Mayo con **3ºB** (primera sesión con esta clase), por lo que realicé una explicación similar a la del día anterior y al igual que en 3ºC, resultó ser fantástica. Los chicos/as intervinieron incluso más que en la primera sesión (especialmente a la hora de hablar de la imagen del vertedero), y los 50 minutos se pasaron muy rápidos (es una gozada ver participar a los alumnos y hagan preguntas y te entiendan). Los 10 últimos minutos de la sesión, y al igual que en el caso anterior, se emplearon en rellenar la herramienta de investigación (**cuyos resultados aparecen en el Anexo 4**). En este caso, los resultados fueron más completos si cabe que la clase de 3ºC.

Seguidamente, tuve la oportunidad de comenzar mi intervención en **3ºD** en la cual les volví a explicar la misma sesión. En este caso la experiencia fue buena, pero algo más incómoda por la dejadez de algunos alumnos y la actitud graciosa de otros. Bien es cierto que me sirvió para ver otras experiencias y al poco de empezar la clase pude llevarla hacia buen puerto, para ello ofrecía a los alumnos “más graciosos”, a responder a mis preguntas y lo cierto es que entraron y respondieron muy bien a la actividad. El resto de la clase, y al igual que las otras dos anteriores respondieron genial y se hizo muy dinámico e interesante. Como en los dos casos anteriores, los últimos 10 minutos, se emplearon en completar la herramienta de investigación (**cuyos resultados se adjuntan en Anexo 5**). En este caso la participación y las respuestas fueron menores, pese a ello me sentí muy satisfecho por la manera en la cual pude reconducir la sesión.

Tras estas primeras sesiones, pude obtener las siguientes conclusiones: Eres nuevo y sea por tanteo, sea por vergüenza o bien por el interés del tema, el comportamiento de los chavales cambia. Otra conclusión que obtuve es que utilizando un lenguaje ameno y temas cercanos a ellos, la participación de los alumnos se incrementa. Y finalmente hay que intentar reconducir las explicaciones para evitar que la sesión se convierta en un fracaso por culpa de unos pocos alumnos.

### **Sesión nº2:**

La segunda sesión para cada uno de los grupos, se centró en abordar las dos fases finales de la metodología del Learning Cycle. Por un lado, la fase 3 (**Fase 3 ¿Cómo lo vamos a aprender?**), transcurrió durante los primeros 35 minutos de la sesión. En ella, y mediante una presentación Power Point, se fueron exponiendo las diferentes dimensiones y categorías.

Para que las explicaciones resultaran amenas, a la par que interesantes, se utilizaron múltiples recursos tales como gráficos, vídeos, y sobre todo ejemplos cercanos y cotidianos, así como gran cantidad de preguntas, con la finalidad de hacer partícipes y protagonistas a los alumnos en la explicación, además de hacerles sentir identificados con ella. Al finalizar dicha presentación, el fin que se quería conseguir era el de que los alumnos, tuvieran una percepción general de todas las dimensiones y categorías, y logrando finalmente construir el concepto de “Sociedad de Consumo” (a partir del paso de lo simple a lo más complejo).

La relevancia en este proyecto de innovación se buscó conseguir mediante el uso de ejemplos cercanos a los alumnos, tratando temas de actualidad, y relacionándolo con los contenidos de las asignaturas. Comentar que no se buscó la excelencia, sino que las dimensiones y las categorías, se abordaron de una manera simple, con la finalidad de llegar a todos los alumnos, y que todos se vieran partícipes del proyecto (además de por las limitaciones de tiempo con las que se contó). Con todo ello, **se buscó la interacción y participación entre todos los miembros de la clase, haciéndoles reflexionar sobre un concepto complejo**, (a partir de las dimensiones y categorías, pasando de lo simple a lo más complejo).

La sesión concluyó con la fase 4 de la metodología de Learning Cycle (**Fase 4 ¿Qué hemos aprendido?**), para ello se les entregó a los alumnos un folio en el cuál se incluía la pregunta de investigación **¿se puede dar una Sociedad de Consumo en una sociedad no capitalista?**, la cual los alumnos debían de responder basándose en lo aprendido en la sesión además de en sus conocimientos previos. Además, se les entregó una pregunta en el cual los alumnos debían redactar cuál era su percepción sobre la actividad así como la labor del docente (**las respuestas se incluyen en Anexo 6**).

**Análisis de la segunda sesión en el aula, para cada una de las tres clases en las cuales se llevo a cabo:**

A quinta hora, el **9 de Mayo**, entré de nuevo a **3°C**, pero en este caso a explicar la segunda (y última) parte de la actividad. En ella hicimos un breve repaso al cuadro de las dimensiones y categorías para seguir ya con la explicación de las tres dimensiones elegidas: **Oferta-demanda, globalización económica y sistema capitalista**. A cada una de estas dimensiones, le asigné unas categorías, por ejemplo transportes, mejora en las comunicaciones, producción..., y las fui explicando utilizando recursos gráficos, vídeos y ejemplos (buscando la cercanía y la participación de los alumnos). Al igual que ocurrió en la primera sesión, los alumnos se mostraron muy participativos e interesados, preguntando e interactuando entre ellos.

Para finalizar la sesión, les pasé la pregunta de investigación que debían saber contestar al acabar este proyecto *¿se puede dar una Sociedad de Consumo, en una sociedad no capitalista?*, así como una pregunta sobre que les había parecido la actividad y como había sido la intervención del docente. La participación fue plena y sesión transcurrió muy rápida (se adjuntan ambas como Anexo 7).

Como nota, tras leer las respuestas, la gran mayoría respondió que no podía darse una sociedad de consumo en una sociedad no capitalista, (haciendo alusiones al comunismo y al control del Estado). En lo referente a la pregunta sobre la actividad, a todos les pareció muy dinámica, entretenida e interesante. La labor del profesor les pareció muy buena (según las encuestas), dándome además suerte en el futuro así como elogios del tipo: "serás un buen profesor". Leyendo esto en casa, me sentí muy satisfecho con el trabajo y con muchas ganas de seguir con el Máster y más adelante con las oposiciones.

El **jueves 10 de Mayo**, a cuarta hora, tuve clase con los alumnos de **3°B**, en ella abordamos la segunda parte del proyecto de innovación. Comentar que al igual que el caso de 3°C, la clase resultó ser muy dinámica, participativa y entretenida para los alumnos (hicieron múltiples preguntas y respondieron a las que yo les hacía). Los últimos 10 minutos, se invirtieron en contestar a la pregunta de investigación, así como en rellenar la evaluación del docente. Como nota, hay que decir que tras corregir sus respuestas, el grupo no entendió o supo responder a la pregunta de investigación, por lo que sus respuestas fueron más homogéneas y relacionaron menos los conceptos. En lo referente a la evaluación del docente, sus respuestas fueron todas afirmativas, por lo que me sentí satisfecho con el trabajo elaborado, bien es cierto que de haber tenido tiempo (por ejemplo una sesión más), hubiéramos repasado en clase las respuesta intentando que relacionaran las dimensiones con las diferentes categorías. (Se adjunta los resultados de este grupo en Anexo 8).

El **viernes 11 de Mayo**, tuvo lugar la última sesión con el grupo de **3ºD**. Como nota importante, la sesión transcurrió el viernes a última hora, por lo que en un principio, me motivaba en gran medida llevarla a cabo, por el reto de ser la última sesión de la semana.

El desarrollo de la sesión, a pesar del hándicap anteriormente nombrado, fue completamente normal, y al igual que en los otros dos grupos, resultó ser muy satisfactoria. Los alumnos, intervinieron continuamente, respondiendo a las preguntas, atendiendo a las explicaciones y realizando reflexiones complejas, relacionando las diferentes dimensiones y categorías. Para terminar la sesión, los alumnos respondieron a la pregunta de investigación, además de completar la breve evaluación del docente. **(Las respuestas se adjuntan en Anexo 9).**

Las respuestas de este grupo, fueron más homogéneas, y se alternaron las respuestas afirmativas y negativas a la pregunta de investigación. En lo referente a la evaluación del docente, a todos los alumnos les pareció una actividad interesante, sí que es cierto que alguno de ellos apuntó que en esta última sesión la explicación fue muy rápida (ya que se perdieron 15 minutos en realizar una encuesta de la asignatura), por lo que la explicación fue rápida (con la finalidad de llegar a responder a la pregunta de investigación, así como rellenar la encuesta de valoración del profesor y la actividad).

Además dentro del aula, pude poner en práctica la experiencia didáctica de “la trazabilidad de un producto”, bien es cierto que de una manera mucho más sintética que la planteada en este portafolio (la incluí junto con la experiencia anterior, contando sólo con dos sesiones de 50 minutos para cada grupo). Por ello, lo enfoqué de la siguiente manera: Dibuje en la pizarra un mapa del mundo (aprovechando el momento en el que se estaba hablando de la deslocalización de empresas, de Inditex, y mientras los alumnos estaban mirando dónde estaban fabricadas sus sudaderas). En el mapa realicé un círculo en todo el sudeste asiático y tracé una línea en otro color que comunicaba el sudeste asiático con Holanda (refiriéndome al puerto de Róterdam). Con ese mapa logré captar la atención de los alumnos, ya que la inmensa mayoría de las prendas observadas, estaban fabricadas en el sudeste asiático, por lo que todos se interesaron por la explicación. Para que aún les resultara más interesante, les pregunté si eran compradores de Aliexpress, y la inmensa mayoría respondió afirmativamente. En ese momento les pregunté cual era el tiempo de envío de un producto de Aliexpress y me comentaron que en torno a 30 días, por lo que les hice la siguiente pregunta ¿Por qué pensáis que el envío de Aliexpress dura 30 días?, todos relacionaron el mapa con la distancia y el envío, resultando ser una experiencia muy didáctica para mí y para los alumnos (dándose una gran participación y estableciéndose razonamientos interesantes).

En lo referente a la evaluación de las actividades, estas se evaluarían de la siguiente manera: Ya que son experiencias didácticas que se desarrollan íntegramente en horario

escolar, se puntuarán como actividades de clase, las cuales tienen un valor del 20 % de la nota de la evaluación (un 50% la nota de los exámenes, un 10% el comportamiento y otro 20 % las actividades de casa), teniendo todas ellas el mismo valor.

### **Análisis comparativo de las experiencias llevadas a cabo en el aula**

A partir de las experiencias llevadas a cabo en el aula a lo largo de las prácticas del Máster, puedo decir que la experiencia del Learning Cycle a partir del concepto de “Sociedad de Consumo”, resultó ser un éxito, ya que logré captar la atención de los alumnos, haciéndolos partícipes de las explicaciones y permitiendo la interacción entre los alumnos y el docente. A su vez, pude comprobar cómo los alumnos se motivan mucho más cuando se sienten “útiles”, además de cuando se les deja algo más de libertad (y sobre todo cuando sienten cercanía), siendo este un aspecto muy valorado por los alumnos. La experiencia, me permitió interactuar con ellos de manera continua, haciéndoles múltiples preguntas (las cuales eran contestadas rápidamente, y en la mayoría de los casos de manera correcta), por lo que se puede decir que los alumnos prestaban atención y se interesaban por la actividad (ayudado en gran medida por la gran carga de videos, imágenes y sobre todo ejemplos cercanos que utilicé).

Por poner una pega a la actividad, la intentaría llevar a cabo después de dar el tema de “La Globalización”, con la finalidad de que los alumnos conozcan y hayan trabajado el tema previamente (logrando así que se mejoraran los resultados finales a la pregunta de investigación).

En el caso de la otra actividad “la de trazabilidad de un producto”, como se ha detallado anteriormente, únicamente pude llevar a cabo una pequeña parte, por lo que no es vinculante en relación a toda la experiencia. Bien es cierto que lo que pude llevar a cabo (debido a la falta de tiempo), gustó mucho a los alumnos, y estos se mostraron intrigados y participativos. Por ello, creo que la actividad podría funcionar muy bien en las aulas, ya que se trabaja un tema de actualidad, con ejemplos cercanos a los alumnos a la par de que puedan trabajar con los Sistema de Información Geográfica. Creo además que el hecho de que al final de la experiencia llegue el producto al aula, es un punto final que motivará a los alumnos (se ha comprado, se realiza un seguimiento y finalmente se recibe), además de mostrarles posibilidad de la compra segura por la red.

Ambas actividades, considero que son dos muy buenos ejemplos para llevar a las aulas, relacionándolos con el tema de “La Globalización”. Las dos representan el avance, así como la relación entre las diferentes partes de la tierra (tanto económica, social y culturalmente).

A modo de conclusión, gracias al Máster, he tenido la oportunidad de poder hacer prácticas en un I.E.S, en el cual poner en práctica algunas de las experiencias aquí



planteadas, ejerciendo la docencia (aprendiendo de los errores y tomando los aciertos), lo cual me ha servido para aclarar las ideas sobre mi futuro, así como inyección de motivación para afrontar el reto de las oposiciones. En mi caso, lo tengo muy claro: ¡Quiero ser profesor de instituto!

## **Bibliografía:**

### **Bibliografía procedente de textos científicos**

De Miguel, R. 2011. “Visores cartográficos y sistemas de información geográfica para la enseñanza y el aprendizaje de la Geografía en educación secundaria” en Delgado, J., de Lázaro, M.L. y Marrón, M.J. coord. Aportaciones de la Geografía en el aprendizaje a lo largo de la vida. Málaga: Universidad de Málaga- Grupo de Didáctica de la Geografía (AGE), pp. 371-388.

Howard S. Barrows y Robyn M. Tamblyn, 1980. “Problem-Based Learning”.

Marrón, M.J. 2007 a. Enseñar Geografía en la era de la globalización. Un reto desde la metodología activa. Madrid: Facultad de Educación. Centro de formación del profesorado.

Marrón, M.J. 2007b. “Desarrollo sostenible, globalización y educación en valores ambientales desde la geografía: una propuesta metodológica en el marco europeo de educación superior” en Marrón, M.J., Salom, J. y Souto, X.M. coord. Las competencias geográficas para la educación ciudadana. Valencia. Universidad de Valencia y Grupo de Didáctica de la Asociación de Geógrafos Españoles, pp. 133-146.

Ventura, J.P (2017). “El aprendizaje por conceptos y el método del Learning Cycle: Resultados de una experiencia innovadora”.

### **Bibliografía procedente de Blog de profesores:**

Ayén, F. 2018. Proyecto y unidad didáctica sobre la globalización: “La globalización incompleta”. Recuperado el 15/06/2018 de:

[www.profesorfrancisco.es](http://www.profesorfrancisco.es)

### **Bibliografía para definiciones y noticias:**

Noticia de Correos y Aliexpress: AliExpress y CORREOS se unen para mejorar la experiencia de compra internacional de los consumidores españoles. Recuperado el 15/06/2018 de:

[http://www.correos.es/ss/Satellite/site/info\\_corporativa-1363190458324-contenidos\\_multimedia/detalle\\_noticia](http://www.correos.es/ss/Satellite/site/info_corporativa-1363190458324-contenidos_multimedia/detalle_noticia)

Quadralia. 2018. Definición de “Trazabilidad de un producto”. Recuperado el 15/06/2018 de:

<http://www.quadralia.com/servicios/trazabilidad-de-producto/#.WyI8m9IzbIU>

### **Programas y aplicaciones:**

GoogleEarth

Paypal

Microsoft Power Point

Microsoft Movie Maker

Aliexpress

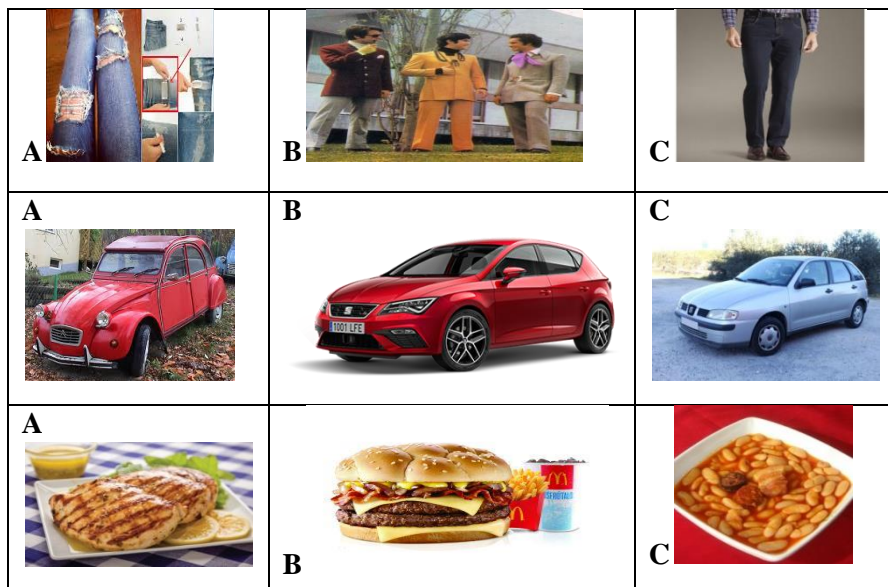
## Anexos:

### Anexo 1:

#### PROYECTO DE INNOVACIÓN LIGADO A CONCEPTOS:

##### LA SOCIEDAD DE CONSUMO

- ¿Qué entiendes por consumo de bienes?
- ¿Sois consumidores de bienes y servicios?
- ¿Cómo consigues esos bienes? ¿Utilizas algún medio de cambio?
- ¿Para qué te sirven esos bienes?
- ¿Sabes lo que es la Globalización?
- ¿Y la sociedad capitalista?
- ¿Conocéis alguna plataforma para comprar por internet?
- ¿Cómo es posible recibir un paquete procedente de la otra parte del mundo en sólo unos días?
- ¿Pensáis que ha cambiado el concepto de distancia?
- ¿Sabes lo que es una multinacional? ¿Y la deslocalización de empresas?
- Si tuvieses que elegir alguno de los siguientes productos ¿cuál elegirías?



- ¿Qué es la obsolescencia programada? ¿Y el suministro just in time?



**Anexo 2:**

<b>Globalización incompleta (Ayén. J, 2018)</b>	
No hay globalización de derechos laborales	Diferentes salarios, condiciones laborales (deslocalización de empresas)
No hay globalización social	En educación, sanidad, pensiones...
No hay globalización fiscal	Paraísos fiscales
No hay globalización de fronteras	No existe un libre movimiento de personas y bienes
Problemas ambientales	
Pérdida de ingresos en forma de impuestos	(Se traslada a paraísos fiscales)
Inversiones a países subdesarrollados (deslocalización)	

**Anexo 3:**

	<b>Respuestas de los alumnos de 3ºC de ESO (18 Alumnos)</b>	<b>Participantes en cada pregunta</b>	<b>% de participación</b>
¿Qué entiendes por consumo de bienes?	Consumismo/gasto/cosas innecesarias/sirven para algo	17	94,44
¿Sois consumidores de bienes y servicios?	Sí bastantes/creo que sí/de bienes sí, <b>pero no hago ningún servicio</b> /claro	17	94,44
¿Cómo consigues esos bienes? ¿Utilizas algún medio de cambio?	Años de trabajo/dinero/ <b>los padres invierten tiempo para conseguir dinero y con eso conseguir bienes</b> /mis padres/servicios que hacen mis padres a la sociedad/trabajando o con la paga de mis padres/comprándolos/pagando dinero lo consigo yendo a tiendas y bares que tienen el producto/esfuerzo de mis padres/consiguen bienes que queremos/cambio servicios y productos por dinero	17	94,44
¿Para qué te sirven esos bienes?	<b>Quedar bien y tener en cuenta la opinión de la gente</b> /alimentarnos, vivir, viajar/cubrir necesidades, a veces quiero cosas que no necesito/ <b>el qué dirán, modas, cosas que no me hacen falta</b> /buena imagen/beneficiar a las empresas/la mayoría sirven para vestir/ <b>caprichos, modas, aburrimiento de lo viejo</b> / tu vida sea mejor/satisfacerte	15	83,33
¿Sabes lo que es la Globalización?	<b>Se ha expandido a la mayoría de lugares del mundo</b> /en todo el mundo los mismos productos/movimiento de empresas a otros lugares/buscan mano de obra más barata/ <b>todo está a nuestro alcance está más unido</b> /extensión de empresas/cercanía de todos países por lejos que estén	11	61,11

¿Y la sociedad capitalista?	Sociedades con propiedad privada/se basa en el consumo en las empresas privadas/poder estado/no existen empresas privadas/ <b>ley oferta-demanda, libre contratación y propiedad privada de los medios de producción/</b> beneficio individual (competencia)/ <b>sociedad con grandes diferencias económicas</b>	12	66,67
¿Conocéis alguna plataforma para comprar por internet?	<b>Mayoría de marcas tienen tienda online: Amazon, Armour, Adidas, Aliexpress, Ebay, Zalando, Wallapop</b>	17	94,44
¿Cómo es posible recibir un paquete procedente de la otra parte del mundo en sólo unos días?	Avances en los transportes (red de transportes y comunicación)/ <b>lo pides y en unos días por los medios de transporte lo tienes en tu ubicación/</b> distancias más cortas/transportes más rápidos en menos tiempo/nuevas tecnologías formas de pago	17	94,44
¿Pensáis qué ha cambiado el concepto de distancia?	La distancia se reduce por la mejora de los transportes y la tecnología/ <b>sí porque en épocas anteriores a la nuestra, se compraban cosas al pueblo de al lado y no de diferentes bloques económicos/</b> antes era muy difícil bajar/ahora en un día estas en la otra parte del mundo/ <b>con los transportes modernos se puede viajar a velocidades increíbles</b>	17	94,44
¿Sabes lo que es una multinacional? ¿Y la deslocalización de empresas?	Empresa que no sólo se localiza en un país/tiene tiendas en varios países/empresas a nivel mundial/varias sedes en diferentes países/ <b>se trasladan a países con mano de obra más barata para ellos ganar más dinero/</b> cambio de ubicación/productos que se exportan de un país a otro/ <b>empresas se van a países menos desarrollados/</b> empresas cuyo ámbito de actuación traspasa su país de origen y están presenten en otras naciones/mudanza de empresas	17	94,44
Si tuvieses que elegir alguno de los siguientes productos ¿cuál elegirías?	<b>a) 11 b) 0 c) 6 / a) 1 b) 16 c) 0 / a) 9 b) 5 c) 3</b>	17	94,44

¿Qué es la obsolescencia programada? ¿Y el suministro just in time?	Un producto deje de funcionar/es el tiempo o la calidad de un producto/un producto que lo necesitas y lo pides a otra tienda/ <b>tiempo de vida que dan las empresas a un producto, incitándote a gastar cada vez más y más/como nos convencen para cambiar los productos que tenemos por otros nuevos que funcionan mejor/</b> Suministro mínimo pero gracias a los avances poder tenerlo en menor tiempo, que nosotros usamos siempre/suministros con una determinada escasez pero si lo pides se encarga a otra tienda/inventarios al mínimo para garantizar su aprovisionamiento	12	66,67
---	--	----	-------

#### Anexo 4:

	<b>Respuestas de los alumnos de 3ºB de ESO (17 Alumnos)</b>	<b>Participantes en cada pregunta</b>	<b>% de participación</b>
¿Qué entiendes por consumo de bienes?	<b>Comprar cosas/realizar una consumición sin pasarse obteniendo un crecimiento sostenible/consumo de objetos y bienes y servicios necesidades y deseos/comprar cosas nuevas y llamativas aunque no las necesites/aprovechamiento de los bienes que compramos/satisfacer las necesidades/consumo de productos que si necesitas o no</b>	17	100,00
¿Sois consumidores de bienes y servicios?	Sin más, compro cosas aunque no necesite pero pocas veces/ambos/si	16	94,12



¿Cómo consigues esos bienes? ¿Utilizas algún medio de cambio?	Con dinero que conseguimos trabajando/si, me los compra mi padre, le digo a mi padre lo que me gusta y me lo compra/utilizo dinero para comprar algo que no necesito exactamente/trueque/intercambio de bienes por dinero antes el trueque/dinero a cambio de trabajo/pagando dinero que ganan mis padres/con el dinero de la propina de mis padres	17	100,00
¿Para qué te sirven esos bienes?	Para cosas necesarias y cosas que me hacen feliz/satisfacer deseos y necesidades/para cosas útiles/sentirme mejor/para comprar cosas/beneficiarme/para utilizarlos pero por ejemplo con la ropa la mitad no me la pongo/disfrutar y pasarlo bien/tener cosas que me gustan/para estar más cómoda y entretenida/depende de lo que compres y para qué	17	100,00
¿Sabes lo que es la Globalización?	Que un bien o servicio se extienda por el mundo con rapidez/cuando un problema, beneficio, acción afecta a varios elementos/cuando algo pasa por todo el mundo y todo el mundo lo conoce/si/bueno/el resumen en el mundo	14	82,35
¿Y la sociedad capitalista?	Cada cosa es de cada uno/no/sí/somos nosotros, somos capitalistas que trabajan y gastan su tiempo para luego gastar el dinero que ganamos en cosas innecesarias/todas personas tienen las cosas que quieren/sociedad basada en el dinero, la propiedad privada, el consumo/sector privado/sociedad que consume/cada uno tiene sus cosas en función de su trabajo	15	88,24
¿Conocéís alguna plataforma para comprar por internet?	<b>Amazon, Aliexpress, Ebay</b> , Privalia, Ticket Máster/Wish/Zara Bershka/Mil anuncios/Wallapop/si Aliexpress mis padres compran ahí a menudo/	17	100,00

¿Cómo es posible recibir un paquete procedente de la otra parte del mundo en sólo unos días?	Por envíos en avión/por el tren/avance de los transportes/medios de transporte eficaces/la rapidez de los medios de transporte/mejora y avance de los transportes/desarrollo de tecnología/incremento de la eficacia de los transportes/pidiéndolo por internet y según como sea el envío viene antes o después, suele ser el método de compra premium/debido a las telecomunicaciones	17	100,00
¿Pensáis que ha cambiado el concepto de distancia?	Si, ahora es más fácil llegar a un sitio que hace 20 años/la distancia es la misma pero la mejora de los transportes disminuye el tiempo/no/a cambiado el tiempo para llegar o ir al destino/si/si gracias a los transportes y las telecomunicaciones/si el nivel de desarrollo influye en eso/antes la distancia en según qué casos era un grave problema, ahora no supone ninguno/no, los medios si/no pero las cosas llegan antes por la mejora de los transportes/si porque con un mensaje al segundo le llega y antes eso no existía/si la gente no considera tan lejos gracias al tiempo que tardamos en llegar/	17	100,00
¿Sabes lo que es una multinacional? ¿Y la deslocalización de empresas?	Una empresa que se dedica a mandar productos a todo el mundo/intercambio de un lugar de unas instalaciones para reducir gastos/una gran empresa que mueve sus fábricas a sitios con menor precio de la mano de obra/se va a otros países para ganar más dinero/una empresa grande que gana dinero gracias a los capitalistas/conjunto de empresas que se han agrupado para ganar más dinero/empresas con gran importancia/traslado de empresas a lugares menos desarrollados/una empresa se extiende a nivel mundial/traslado a países con menos impuestos	17	100,00
Si tuvieses que elegir alguno de los siguientes productos ¿cuál elegirías?	<b>a) 10 b) 1 c) 6 / a) 3 b) 14 c) 0 / a) 7 b) 4 c) 6</b>	17	100,00

¿Qué es la obsolescencia programada? ¿Y el suministro just in time?	"Caducación" programada/envíos inmediatos/es un producto que está hecho para que se rompa/por ejemplo tardan un día en conseguirte algo específico para ti/programar un objeto tecnológico para que al cabo de un tiempo vaya empeorando y así tener que comprar otro y ganar ellos dinero/compra de un producto que ha sido producido para que dure poco/es un servicio instantáneo/objetos que no duren muchos años para comprar más/tiempo de duración de un producto/que el producto está justo a tiempo en un lugar indicado/rapidez para reponer y entregar bienes/tiempo de vida de un bien antes que se estropee/servicio casi instantáneo/	13	76,47
---	---	----	-------

#### Anexo 5:

	<b>Respuestas de los alumnos de 3ºD de ESO (19 Alumnos)</b>	<b>Participantes en cada pregunta</b>	<b>% de participación</b>
¿Qué entiendes por consumo de bienes?	Consumimos porque lo queremos/comprar objetos/necesidad para comprar que tiene la gente/	8	42,11
¿Sois consumidores de bienes y servicios?	Por supuesto que sí/sí	12	63,16
¿Cómo consigues esos bienes? ¿Utilizas algún medio de cambio?	Trabajando a cambio de tu tiempo/pagándolos/el dinero/con propinas/ayudándolos en el trabajo/	9	47,37

¿Para qué te sirven esos bienes?	Entretener, comer, beber, <b>ir aseado</b> / comprar caprichos/ para nada en concreto/ mejorar mi vida/ vivir/ hacerme feliz en la sociedad/disfrutarlos	9	47,37
¿Sabes lo que es la Globalización?	Llevar los bienes a todo el mundo/expansión de empresas/llegar a cualquier lugar y hablar con cualquier persona/expansión al mundo/el conocimiento en todo el mundo/no/algo que llega a todos/ir de un lugar a otro/	13	68,42
¿Y la sociedad capitalista?	Sociedad con empresas privadas y un gobernante/empresas privadas que más trabajan/una persona reparte bienes entre otras desproporcionalmente/no/propiedad privada/forma de organizar el Estado basada en la privatización de los medios de producción/es un timo de sociedad que se dedica a consumir/	17	89,47
¿Conocéis alguna plataforma para comprar por internet?	<b>Amazon, Aliexpress, Ebay</b> , Privalia, Ticket Máster/	18	94,74
¿Cómo es posible recibir un paquete procedente de la otra parte del mundo en sólo unos días?	Medios de transporte más desarrollados/con plataformas donde se puede comprar ropa, y teniendo las mercancías repartidas/lo traen en avión y de momento es el vehículo más rápido/ mejora transportes y comunicaciones/con un clic/gracias a la globalización/se han globalizado los transportes/la tecnología/	17	89,47

¿Pensáis qué ha cambiado el concepto de distancia?	Sí, ahora llegas mucho más rápido/han cambiado muchas cosas como transportes, carreteras.../distancias son más cortas/cualquier distancia es más corta que hace 50 años/es más fácil conectarnos con cualquier parte/sí, ahora es más fácil acceder a compras en otros países, incluso en otros continentes/antes costaba mucho más tiempo desplazarse a los sitios, ahora con la mejora de los transportes cuesta menos/sí porque antes había mucha más distancia que ahora/cuesta menos tiempo y pensamos que está más cerca/sí, porque al desarrollarse tanto socialmente y tecnológicamente se han acortado las distancias y el tiempo/ Copiado literal de la herramienta: <i>"Si antes para ir a zaragoza te costaba asta dias poreso la beian como muy lejos aora vamos en 1 hora y llegamos y casi no sentimos nada"</i>	17	89,47
¿Sabes lo que es una multinacional? ¿Y la deslocalización de empresas?	Empresa que tiene su sede en un país y puede operar en otros/consiste en colocar una empresa en otro país donde se paga menos a los trabajadores/producción más barata/son empresas de más de una nación/cambio de lugar de las empresas/es una empresa globalizada/normas menos estrictas/empresa que vende a muchos países/ganar más/cuando una empresa se mueve a un país del tercer mundo/empresas que han crecido mucho en poco tiempo	18	94,74
Si tuvieses que elegir alguno de los siguientes productos ¿cuál elegirías?	<b>a) 9 b) 1 c) 9 / a) 2 b) 10 c) 7 / a) 10 b) 4 c) 5</b>	19	100,00
¿Qué es la obsolescencia programada? ¿Y el suministro just in time?	Cuando en los productos las empresas ponen un chip para que se rompan/tiempo programado para que un aparato tecnológico se estropee/cuando pides algo por internet/programación para que rompan las cosas en x tiempo/las cosas que se piden y te llegan en x tiempo/aquello que modifican las empresas para que tengas que comprar más veces el mismo objeto/es aquel que pides algo por internet y te dan una fecha aproximada para entregártelo/es una manera de manipular cualquier aparato para que se te rompa/ que las cosas nos lleguen antes/programación de duración de un producto/que te vienen las cosas a tiempo o si no se caducan	8	42,11

## Anexo 6:

**Responde a la siguiente pregunta de investigación y razona tu respuesta: ¿Se puede dar una Sociedad de Consumo en una sociedad no capitalista?**

Para concluir, **escribe una breve reflexión sobre la actividad** (qué os ha parecido) **y sobre la intervención del profesor.**

## Anexo 7: Respuesta a la pregunta de investigación en 3°C y valoración de la actividad y de la intervención:

Responde a la siguiente pregunta de investigación y razona tu respuesta: ¿Se puede dar una Sociedad de Consumo en una sociedad no capitalista?	<b>(17) No</b> , porque en un sociedad comunista <b>sólo habría un producto y no habría competencia entre empresas/no</b> habría oferta-demanda/no habría diferencia de riqueza ( <b>todos iguales</b> )/ <b>no porque compramos cosas sin necesitarlas/comprariamos lo justo para poder vivir/no</b> libertad para comprar las cosas, vestiríamos todos igual/ <b>(1) Sí</b> , en los negocios familiares o las empresas aunque fuesen del Estado seguiría habiendo muchas compras y ventas aunque fuese del mismo producto	18	100
--	--	----	-----

**VALORACIÓN ACTIVIDAD: 3°C**

Ha sido muy interesante/muy entretenida/ha estado muy bien/el Power Point muy elaborado/muy buena/me ha gustado mucho/clase amena y nos ha dejado participar bastante/hemos aprendido cosas/nos ha informado de la actualidad en nuestro mundo/hemos aprendido y reflexionado sobre la Sociedad de Consumo/forma de repasar divertida/

**VALORACIÓN INTERVENCIÓN: 3°C**

Intervención muy buena, clase entretenida/muy buena forma de expresarse, poco pesada daba hasta interés/explica muy bien y era muy majo/nos ha ayudado y animado a participar/ha interactuado mucho con nosotros y me lo he pasado bien/será un buen profesor porque transmite positividad a los alumnos/clases muy lleaderas/el profesor se ha explicado super libre y sin nervios, muy bien que nos preguntaras. !Buen trabajo! y buena suerte/será en el futuro un gran profesro, no deja que hay silencio cuando nos preguntaba y eso está genial/preguntaba y se preocupaba/intervención excelente

**Anexo 8: Respuesta a la pregunta de investigación en 3ºB y valoración de la actividad y de la intervención:**

<p>Responde a la siguiente pregunta de investigación y razona tu respuesta: ¿Se puede dar una Sociedad de Consumo en una sociedad no capitalista?</p>	<p><b>(10) No</b>, ya que una sociedad no capitalista se basa en que todas las personas deben tener lo mismo así que la gente no podría consumir por deseo/con el comunismo la gente no tiene nada y lo que tiene es del estado lo que hace que no pueda haber consumo/sociedad de consumo y capitalista van ligadas, las empresas generan consumo para los demás, obteniendo más beneficio por lo tanto buscarán fabricar más y más rápido y así continuamente/si no tienes dinero no quieres o no puedes tener tantos caprichos/no, porque todo es de todos y entonces no se puede/sino tienes dinero no puedes consumir lo que para ti es necesario/sería muy difícil ya que poco a poco se iría desigualando la sociedad y se harían brechas, ya que la sociedad seguirá comprando <b>(7)Sí</b>, creo que sí pero no a tanto nivel como en una sociedad capitalista/sí, pero sería muy difícil/sí porque puedes consumir productos sin estar en una sociedad capitalista</p>	<p>17</p>	<p>100</p>
---	--	-----------	------------

**VALORACIÓN ACTIVIDAD: 3ºB**

Me ha gustado/entretenida/el Power muy chulo/buena actividad/interesante/divertida/cn los videos se entiende muy bien/bastante bien/se pasa la hora mucho más rápido, entendiendo mejor las cosas, se te quedan y no se olvidan/diferente a otras clases, de normal estudiamos para aprobar, con él para aprender/interaccion entre todos/



**VALORACIÓN INTERVENCIÓN: 3ºB**

Ha tenido paciencia y nos ha dejado intervenir/ha explicado muy bien/me gusta tu forma de dar la clase, la ha dado bastante bien/buenas explicaciones, cercanas y claras/eres buen profesor y muy majo hemos aprendido bastante/es ameno y explica bien la verdad/entendible y amena/intervención muy buena, Victor me ha caído muy bien/clara, con ejemplos de la vida cotidiana lo que conlleva una mejor comprensión

**Anexo 9: Respuestas a la pregunta de investigación en 3ºD y valoración de la actividad y de la intervención:**

<p>Responde a la siguiente pregunta de investigación y razona tu respuesta:          ¿Se puede dar una Sociedad de Consumo en un sociedad no capitalista?</p>	<p><b>(10) Sí</b>, todo estaría más igualado y mejor organizado/estaríamos mejor y no como en el capitalismo/en el momento en que tenemos dinero, queremos las mejores cosas/se puede dar en una menor escala, menos exageradamente/la sociedad se convertiría en un sociedad capitalista, porque la gente se aprovecharían de los otros/si pusiera cada uno de su parte/toda la sociedad necesita consumir y es inevitable que compre/en menor medida debido al menor número de empresas, al pertenecer todas al gobierno/ <b>(7) No</b>, sería una sociedad comunista donde todos seríamos iguales y no se podría dar una sociedad de consumo/por el orgullo y egoísmo de ser superior al resto/todo sería de todos y no haría falta consumir con hoy lo hacemos/en la sociedad comunista no cobran lo suficiente/</p>	<p>17</p>	<p>89,47</p>
---	--	-----------	--------------

**VALORACIÓN ACTIVIDAD: 3ºD**

Muy buena e interesante, un 10/entretenida/me ha gustado/buena idea, algo diferente/lo he pasado muy bien/hemos aprendido mucho/rápida y divertida/actividad maravillosa y excitante/bien explicada y reflexionada/sobre las desigualdades/

**VALORACIÓN INTERVENCIÓN: 3ºD**

Muy majo, un jefazo/simpatico, me gustaría volver a tener clase con él/muy amable y explica bien/me ha gustado/Victor=10/respondía a todas dudas/majo, le doy como mínimo un 10, se lo ha trabajado mucho y es un profesional/coherente/me gusta su modo de explicar aunque muy rápido, pero te ayuda a entenderlo/ha aguantado muy bien sobre todo a los que más hablaban/